MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI KEGIATAN BERMAIN KUBUS BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL JATINOM KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR TAHUN AJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan PG PAUD

OLEH:

EKTA RIYANA

NPM: 14.1.01.11.0544P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh:

EKTA RIYANA

NPM: 14.01.11.0544P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI KEGIATAN BERMAIN KUBUS BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL JATINOM KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 18 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Intan Prastihastari Wijaya,M.Pd,M.Psi	Widi Wulansari, M.Pd
NIDN.0005076906	NIDN.0705068602

Skripsi oleh:

EKTA RIYANA

NPM: 14.01.11.0544P

Judul:

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI KEGIATAN BERMAIN KUBUS BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL JATINOM KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 29 Juli 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Intan Prastihastari Wijaya, M. Pd, M.Psi
2. Penguji I : Dema Yulianto, M.Psi
3. Penguji II : Widi Wulansari, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati M.Pd
NIDN: 0716046202

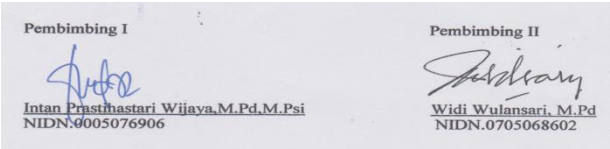
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI KEGIATAN BERMAIN KUBUS BERGAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL JATINOM KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR TAHUN AJARAN 2015/2016

Ekta Riyana

NPM: 14.1.01.11.0544P

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan Dan IlMu Pendidikan



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

EKA RIYANA : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Kubus Bergambar Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Jatinom Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2015/2016, Skirpsi, PGPAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2016

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pangalaman peneliti, bahwa berhitung Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Jatinom Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar masih kurang dalam kegiatan pembelajaran anak masih cenderung pasif dan hanya menjadi penonton, pada akhirnya hasil belajarpun tidak tercapai secara optimal.

Permasalahan ini adalah Apakah penggunaan permainan kubus bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Atfal Jatinom Kecamatan Kanigoro Blitar?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Jatinom Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar Tahun ajaran 2015-2016, yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Penelitian ini menggunakan instrumen RPPM, RPPH, Lembar Penilaian Anak dan Lembar Observasi Guru.

Kesimpulan hasil penelitian ini direkomendasikan tujuan penggunaan metode bermain adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Jatinom Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar. Berdasarkan hasil penelitian ini adalah bahwa pemanfaatan media kubus bergambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Jatinom Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan sebanyak 3 siklus, diketahui bahwa ketuntasan belajar anak pada siklus I mencapai 15%, pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 38%, sedangkan pada siklus III mengalami peningkatan mencapai 84%.

Kata kunci : Kemampuan berhitung, bermain kubus bergambar

kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

b. Pengertian Media Kubus Bergambar

Kubus bergambar yang digunakan peneliti adalah kubus yang terbuat dari bahan kertas asturo berukuran 10 cm x 10 cm yang gambar sesuai jumlah angkanya dan dengan warna-warna yang menarik.

c. Kelebihan Kegiatan Bermain Kubus Bergambar

1) Kelebihan Kegiatan Bermain Kubus Bergambar
   a. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan anak pada aktifitas berhitung.
   b. Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
   c. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan.
   d. Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda yang ada di sekitanya

d. Metode Kegiatan Bermain Kubus Bergambar

Metode Kegiatan Bermain Kubus Bergambar ini dilakukan oleh anak secara perorangan/individu, sehingga anak akan lebih leluasa dalam bermain. Contoh kegiatan pembelajaran bidang pengembangan kognitif (kemampuan berhitung permulaan) kelompok A. Kegiatannya melalui Permainan membedakan lambang bilangan, dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan logika Matematika, Menggunakan metode Demonstrasi, Bahan/alat yaitu menggunakan Kubus Bergambar

e. Prosedur Kegiatan Bermain Kubus Bergambar

Langkah-langkah: 1) Guru menyiapkan semua bahan/alat yang dibutuhkan; 2) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan; 3) Anak melempar 2 kubus

Tetapi kenyataan yang terjadi saat ini tidak sesuai dengan pembelajaran sehari-hari di temu-

hanya menggunakan jari-jari tangan.

Berdasarkan data tersebut diatas tampak bahwa ada kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Oleh karena itu guru selaku peneliti termotivasi untuk mencari permasalahan serta mencari solusi penyelesaian dengan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK).

Salah satunya dengan metode "Permainan Kubus Bergambar" hal ini dikarenakan permainan ini belum pernah dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Jatinom Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran ke arah yang lebih baik.

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah untuk mengetahui apakah penggunaan media bermain kubus bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar? Tujuan penelitian untuk masalah yang dikaji antara:

a. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan anak sebelum diterapkan kegiatan bermain kubus begambar
b. Untuk mengetahui bagaimana penerapan kegiatan bermain kubus bergambar
c. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan anak setelah diterapkan kegiatan bermain kubus bergambar
d. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan berhitung sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan

B. Kajian Teori

1. Pengertian Kemampuan Berhitung

Dalam suatu pembelajaran permainan berhitung pemula di Taman Kanak-kanak Susanto (2000) dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan suatu keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan suatu

bergambar secara bersama-sama, kemudian menyebutkan lambang bilangan yang muncul; 4) Anak mengghitung bilangan yang muncul antar kubus 1 dan kubus 2, 5) Anak membedakan jumlah bilangan yang muncul antar kubus 1 dan kubus 2; Guru memberi pujian pada anak yang dapat menyelesaikaan tugas dengan baik.

II. METODE

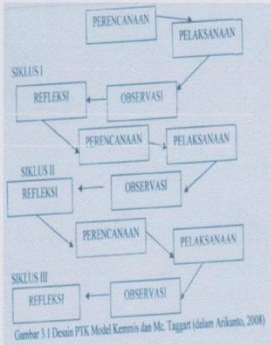
A. Subyek Dan Setting Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Jatinom, yang terletak di jalan Imam Sari Jatinom Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 12 anak, terdiri dari 3 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini termasuk penelitian diskriptif. model rancangan yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2008) dengan siklus yang terdiri atas empat komponen, yaitu: 1. Perencanaan; 2. Pelaksanaan; 3. Observasi; 4. Refleksi.

Keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu Siklus. Bentuk-bentuk komponen tersebut tampak seperti disajikan melalui gambar rancangan penelitiaan sebagai berikut ini:



Gambar 3.1 Desain PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2008)

C. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi anak dan lembar observasi guru. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah penilaian unjuk kerja dan observasi untuk mengamati proses pembelajaran.

Tabel 3.2 Lembar Penilaian

Berhitung Anak

No	Nama Anak	Kriteria Ketuntasan Minimal 75%				Tuntas	Belum Tuntas
		*	**	***	****		
1.	Rafael						
2.	Naura						
3.	Rahma						
4.	Sachia						
5.	Rachel						
6.	Radit						
7.	Raihan						
8.	Raffa						
9.	Kenzie						
10.	Felix						
11.	Aqil						
12	Bilie						
13.	Zenit						
	Jumlah						

Tabel 3.3 Observasi Kegiatan Pembelajaran

No.	Item observasi	Penilaian			Keterangan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				
2.	Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang dilakukan				
3.	Guru memberikan kesempatan anak untuk mengajukan pertanyaan				
4.	Guru memberikan contoh kegiatan pembelajaran melalui media kubus bergambar				
5.	Guru memberikan motivasi anak dalam kegiatan pembelajaran				
6.	Guru membimbing anak dalam proses kegiatan pembelajaran				
7.	Guru memberi kebebasan anak dalam kegiatan pembelajaran				
8.	Anak memahami tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang dijelaskan guru				
9.	Anak memperhatikan contoh kegiatan pembelajaran yang diberikan guru				
10.	Anak melaksanakan tugas yang diberikan guru				
11.	Anak aktif dalam kegiatan pembelajaran				
12.	Anak dapat melakukan kegiatan pembelajaran melalui media kubus bergambar				

D. Teknis Analisi Data

Analisis data dilakukan pada tahap refleksi, setelah tindakan selesai. Langkah-langkahnya adalah :

1. Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang 1, bintang 2, bintang 3 dan bintang 4 dengan rumus : $p = \frac{f}{N} x100\%$

   P = prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

   f = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

   N = jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil peningkatan kemampuan berhitung dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil peningkatan kemampuan berhitung pada pra tindakan, tindakan Siklus I, Siklus II dan Siklus III dapat diuraikan bahwa pada kemampuan berhitung terjadi peningkatan dari pra tindakan mencapai 15%, tindakan Siklus I mencapai 23% dari pra tindakan ke tindakan siklus I terjadi peningkatan sebesar 8%, Tindakan Siklus II mencapai 38%, dari Siklus I ke Siklus II terjadi peningkatan mencapai 15%, sedangkan pada siklus III mencapai 84%, dari Siklus II ke siklus III terjadi peningkatan mencapai 61%. Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa kemampuan berhitung pada anak Kelompok A2

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Jatinom Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar dapat ditingkatkan melalui kegiatan berhitung menggunakan media kubus bergambar.

Hasil observasi pada siklus I didapat hasil bahwa kemampuan berhitung pada anak mengalami sedikit peningkatan dan mengalami beberapa kendala yaitu 1) Posisi duduk anak yang memakai meja dan kursi sehingga menyulitkan guru dalam memberikan bimbingan, serta membuat anak kesulitan untuk memainkan dan memperhatikan penjelasan guru dalam bermain kubus bergambar, 2) Waktu yang tersedia untuk pembelajaran berhitung kurang, sehingga anak belum maksimal dalam bermain kubus bergambar dan pada tahap refleksi pada tindakan siklus II telah diadakan perbaikan.

Pada siklus II data yang diperoleh dari hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan berhitung pada anak mengalami beberapa peningkatan. Hal ini terjadi karena pada siklus II ini terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak hingga mencapai 61% tetapi belum mencapai indikator yang diinginkan, yaitu mencapai 75%. Pada tindakan siklus II juga mengalami beberapa kendala yaitu 1) Walaupun posisi duduk anak sudah diganti atau dipindah posisi duduk di bawah dengan memakai karpet tetapi dalam memberikan bimbingan, anak masih merasa sedikit kesulitan untuk memainkan dan memperhatikan penjelasan guru dalam bermain kubus bergambar karena ruangan yang menjadi bising, 2) Sudah ada pemberian waktu yang sedikit panjang untuk pembelajaran berhitung, tetapi anak lebih masih kurang maksimal dalam bermain kubus bergambar.

Berdasarkan perbandingan antara data dari hasil siklus I, siklus II dan data setelah dilaksanakan tindakan pada siklus III. Peningkatan kemampuan berhitung anak pada anak dapat direkapitulasi dan diketahui dengan cara membandingkan perolehan prosentase kemampuan anak pada siklus I, siklus II dan tindakan siklus III.

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Prosentase
1.	Siklus I	2 anak	23%
2.	Siklus II	8 anak	38%
3.	Siklus III	11 anak	84 %

Adapun perbandingannya dapat dilihat pada tabel 4.14 di atas.

Pada siklus III data yang diperoleh dari hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan berhitung pada anak mengalami peningkatan yang tinggi. Hal ini terjadi karena pada siklus III ini anak sudah dapat dengan lancar bermain dengan cara menggunakan media kubus bergambar, sehingga anak bisa lebih mudah berexpresi dengan menggunakan media kubus[1)] bergambar. Kemampuan berhitung anak dapat meningkat dengan adanya motivasi yang diberikan oleh guru maupun peneliti. Motivasi tersebut berupa ajakan guru kepada anak untuk dapat terus termotivasi dapat berhitung sendiri, sehingga sebagian besar anak sudah tidak lagi tergantung pada bantuan yang diberikan oleh guru maupun peneliti. Penggunaan media dikombinasi dan bervariasi juga mempengaruhi meningkatnya kemampuan anak. Terbukti anak-anak lebih cepat menyesuaikan diri dan mampu berhitung dengan menggunakan media kubus bergambar tersebut.

Dapat di lihat dengan dilakukannya kegiatan berhitung menggunakan media kubus bergambar pada anak di Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Jatinom Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan kenaikan prosentase dari tindakan siklus I sampai dengan siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi anak didik pada kemampuan berhitung anak dalam kegiatan berhitung dengan media kubus bergambar meningkat setelah dilakukan tindakan dari siklus I, Siklus II sampai Siklus III. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima.

B. Kendala dan Keterbatasan

Dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kendala dan keterbatasan penelitian yang dialami dalam penelitian ini yang menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang maksimal, diantaranya:

Kendala-kendala yang dihadapi dalam penelitian ini adalah hal yang berkaitan dengan adanya beberapa anak yang tidak bisa duduk, kondisi ruang kelas yang sempit sehingga peneliti dan anak-anak tidak bisa duduk dengan tenang, nyaman serta peneliti dan anak-anak tidak dapat berekpresi dengan bebas karena ruang gerak yang kurang luas dan kondisi kelas juga bising, adanya sarana dan prasarana yang kurang mendukung dalam kegiatan berhitung sehingga menyulitkan guru dalam memberikan bimbingan dalam kegiatan berhitung serta membuat anak kesulitan untuk mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan berhitung.

Selain kendala tersebut di atas peneliti juga mengalami kendala tentang media yang dibuat oleh peneliti yang terbuat dari bahan kertas asturo ternyata mudah rusak, tidak tahan lama dan pada setiap kegiatan harus membuat kubus bergambar baru.

Sedangkan keterbatasan dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu yang disediakan pihak sekolah karena waktu pada saat penelitian sudah mendekati akhir semester dan penyesuaian tema yang telah diterapkan oleh sekolah. Keterbatasan ini mengakibatkan sulitnya pencarian atau pembuatan media untuk kegiatan berhitung yang disesuaikan dengan tema yang telah ditentukan oleh sekolah.

B. Simpulan dan Saran

1. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Kemampuan berhitung anak sebelum diterapkan kegiatan bermain kubus bergambar masih belum berkembang optimal, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi anak yang tuntas sebesar 15% dan anak yang belum tuntas sebesar 84%.
b. Penerapan kegiatan bermain kubus bergambar melalui 3 siklus. Hasil observasi yang diperoleh pada siklus I yang tuntas sebesar 23% dan yang belum tuntas sebesar 76%. Hasil siklus II yang tuntas sebesar 38% dan yang belum tuntas sebesar 61%.
c. Hasil observasi anak yang diperoleh pada siklus III sebesar 84% dan yang belum tuntas sebesar 15%.
d. Perbedaan kemampuan berhitung pada pra tindakan sebesar 15% dan setelah dilakukan tindakan dari siklus I, II dan sampai pada siklus III sebesar 84%, sehingga dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan berhitung.

Dengan demikian, melalui kegiatan permainan kubus bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Jatinom Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2015-2016 dan hipotesis diterima.

2. Saran

Berdasarkan latar belakang masalah dan kesimpulan selanjutnya disampaikan saran-saran sebagai berikut

a. Bagi Guru

Guru sebaiknya dalam pelaksanaan kegiatan berhitung yang dilakukan di sekolah guru

menggunakan media berhitung yang bervariasi sehingga anak dapat tertarik mengikuti kegiatan mencetak. Guru juga jangan terlalu mendominasi dalam memberikan contoh dan bantuan agar anak tidak terbiasa melihat contoh sehingga kemampuan pada anak pun dapat terasah dan berkembang.

b. Bagi Kepala Sekolah

Sekolah sebaiknya dapat menyediakan berbagai sarana dan prasarana dalam pembelajaran ataupun media yang dapat menunjang dan memfasilitasi berkembangnya kemampuan dan kreativitas anak, khususnya dalam kegiatan berhitung untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Kepala sekolah pun hendaknya dapat mendukung sepenuhnya upaya guru untuk menerapkan kegiatan mencetak yang dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat mengembangkan kreativitas dalam kemampuan berhitung anak.

c. Bagi Peneliti Lanjutan

Bagi Peneliti Lanjutan penelitian mengenai upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak sebaiknya memilih metode yang tepat seperti yang dilakukan dalam penelitian ini, serta media lain sebagai alternatif metode dan media dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan berhitung bagi anak. Namun jika peneliti selanjutnya ingin menggunakan media kubus bergambar seperti yang dilakukan dalam penelitian ini, sebaiknya peneliti selanjutnya dapat memilih bahan yang tahan laam untuk membuat media kubus bergambar, dan tidak terbuat dari bahan karton melainkan dimungkinkan dari bahan lain sehingga media kubus bergambar tahan lama dan dapat dipakai berkali-kali.

3. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua sebaiknya orang tua selalu turut memberikan motivasi dan dukungan kepada anak dalam berbagai proses pembelajaran di sekolah khususnya dalam proses pengembangan kemampuan berhitung anak.

IV. DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Wardani IGAK, dkk (2008) *Penelitian Tindakan Kelas Edisi I.* Penerbit :Universitas Terbuka.

Undang-Undang Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional (SPDIKNAS).* 2003. Bandung: Citra Umbaran.

Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar .2007. *tentang Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Departemen Pendidikan nasional.

Arikunto, Suharsimi. (2008) *Tentang Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.

Nafisah, 2004, *Materi Pamong Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* JawaTimur: Muslimat NU.

Aisyiyah, Siti dkk. 2007. *Perkembangan Konsep dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*: Jakarta: Universitas Terbuka.

Fridani, Lara, dkk. 2008. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Gunardi, Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Wijiana, D, Widarmi, dkk. 2008. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universirtas Terbuka.

Dahar, Ratna, Wilis, 1988. *Teori-Teori Belajar*. Bandung: Erlangga.

Anggani, Sudono, 2000, S*umber Belajar dan Alat Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Departemen pendidikan dan Kebudayaan. 2003. *Metode khusus Pengembangan Kognitif di Taman kanak-kanak*. Jakarta.

Departemen Pendidikan Nasional.2005. *Pembinaan Pembelajaran di Taman kanak-kanak.* Jakarta: DirjenDikdasmen.

Departemen Pendidikan Nasional.2005. *Kegiatan Bermain dan Permainan Anak Usia 2-4 Tahun*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda.